ТУМАНЫ ВЕНЕРЫ



Издательство: Рыцари ордена лодки с крестом.

Авторы: Михаил “Язь” Манин, Вера Голубева, Сергей “Дафмен” Аверьянов.

Иллюстрации: Джеймс Аллен Сент-Джон, все рисунки являются общественным достоянием

Особая благодарность: Сэнди Питерсену, Линну Уиллисому, Грегоу Стаффорду, Грегу Костикяну, Джорджу Стрейтону, Фреду Джендету, Никола Вритису и студии West End Games за создание и развитие системы OpenD6. Мы стоим на плечах гигантов.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Все события являются вымышленными. Приведенные в книге антинаучные концепции также являются частью художественного вымысла.

1. Что такое ролевая игра? 3
2. О чем наша игра? 4
3. Золотое правило 7
4. Создание персонажа 8
5. Проверка навыков 10
6. Автоматический успех 11
7. Правила боя 12
7.1 Раунды и очередность хода 12
7.2 Число действий 13
7.3 Движение 13
7.4 Защита и уклонение 14
7.5 Встречная атака 15
7.6 Внезапная атака 15
7.7 Здоровье и урон 15
7.8 Пункты удачи 16
7.9 Оружие ближнего боя 17
7.10 Оружие дальнего боя 17
7.11 Броня 19
7.12 Лечение ран 21
7.13 Погони 22
7.14 Бои в воздухе и в космосе 23
8. Ситуативные правила 24
9. Развитие персонажа 25
10. Настройка жанра и сложности 26
10.1 Опасные схватки 26
10.2 Смертельно опасные схватки 27
10.3 Опасность повсюду 27
10.4 Мистический ужас 27
10.5 Архаичность 28
11. Противники 29
12. Готовые персонажи 30
13. Приключение «Туманы Венеры». 38
14.OGL license 47

1. Что такое ролевая игра?

А вы разве не знаете?

Ролевая игра – это игра, в которой каждый участник играет какую-то роль. Можно сказать, что это маленький театр. Ваш персонаж хам? Так отыграйте, как ваш персонаж будет ругаться с другим персонажем. А может ваш персонаж благородный аристократ? Отлично! Будьте им!

Благодаря ролевым играм, вы сможете надеть на себя маску того, кем никогда не сможете быть в обычной жизни. В рамках игры вы и ваши друзья моделируете некие события, которые происходят в определенное время, в определенном месте и мире. Это дает определенные рамки для вашей фантазии.

В каждой игре есть правила, которые вы узнаете ниже. Основываясь на этом, ваша фантазия может придумать множество историй. Цель ролевых игр отлично провести вместе с друзьями время. У ваших партий может не быть конца, ведь историю можно развивать вечно.

2. О чем наша игра?

Наша игра выдержана в стиле фантастических и приключенческих романов 19-го, начала 20-ых веков. В первую очередь мы вдохновлялись книгами Эдгара Берроуза, а также Конана Дойля, Жюля Верна, Герберта Уэллса, Роберта Говарда, Майна Рида, Луи Буссенара, Беляева Александра, Владимира Обручева, Райдера Хаггарда.

Мы не стремились сделать реалистичные правила, наоборот, мы старались обыграть тропы и стереотипы жанра, и местами нарочито подчеркнули условности ему присущие.

Правила нашей игры являются модификациями правил OpenD6, разработанными компанией West End Games.

Итак, давайте вместе погрузимся в мир невероятных открытий и приключений!

На дворе начало 20-го века, первая мировая война еще не произошла (а возможно и не случится), и на Земле множество белых пятен, которые ждут отважных исследователей.

Джунгли Южной Америки скрывают таинственные города прошлого, полные загадочных диковин. Искатели сокровищ особенно ценят маленькие хрустальные черепа, охраняемые искусными ловушками в древних храмах-пирамидах.

Предания об утерянных копях Царя Соломона ведут авантюристов в леса Африки. Горы алмазов лежат запертыми в сундуках под толщей земли жаркого континента.

В эзотерических кругах ходят слухи, что в горах Тибета есть путь в мифическую страну Шамбалу.

Где-то на дне Атлантического океана покоится остров, описанный Платоном в «Критий» - легендарная Атлантида.

Мечтатели пытаются построить новое справедливое общество, может быть это получится на дне океана, и в этом помогут огромные субмарины и подводные города? Или может быть люди смогут пересадить себе жабры и станут детьми двух стихий?

На фоне повального увлечения спиритизмом и эзотерикой возникают десятки сект и мрачных культов. Общество «Край Земли» - самое опасное из них. Члены организации разыскивают древние знания и тщательно собирают артефакты с целью обретения могущества.

В потайных уголках, далеких от шумных торговых городов и промышленных центров, обитают виды животных, неизвестные науке. Йети оставляют цепочки следов на

Гималайских склонах; стада, выпасаемые на лугах Мексики, страдают от существа, прозванного за свой жестокий нрав Чупакаброй; на глади больших пресноводных озер тут и там местные жители замечают ящера, вытягивающего длинную шею из воды, а на неисследованном севере до сих пор встречаются мамонты и шерстистые носороги.

Кто знает, какие еще тайны скрывает Земля? Что за открытия ждут смелых искателей в ее глубинах, в морских разломах, на вершинах гор?

Что если где-то есть затерянный мир, в котором обитают динозавры? Тысячи древних существ скрываются в недрах Полой Земли, продолжают существовать и даже эволюционировать?

Но главное, люди обратили свой взгляд к звездам! Вот-вот и человечество сможет достичь других планет Солнечной системы. Десятки ученых и инженеров разрабатывают ракетные корабли для путешествия к Венере и Марсу. Сотни будущих звездоплавателей проходят тяжелую подготовку, учатся управлять монструозными кораблями, принимать решения во внештатных ситуациях и ждут свою очередь отправиться в космическое путешествие.

Наблюдая Луну в телескоп, мы видим ее серую безжизненную поверхность. Но что если жизнь таится в пещерах под кратерами? Быть может там есть и воздух, и вода, и своя экосистема.

На Марсе видны русла рек, каньоны, долины, темные области на поверхности напоминают океаны. Ученые Земли составляют карту рукотворных каналов для орошения, и спора о существовании на красной планете разумной жизни не стоит.

Поверхность Венеры укрыта от земных взглядов плотным облачным покровом, но если бы пытливый взор землянина смог проникнуть сквозь эту завесу, то обнаружил бы удивительный мир, наполненный жизнью.

Три огромных континента, за исключением экватора, покрыты дождевыми лесами. В высоких широтах встречаются исполинские деревья, достигающие до ста метров в высоту и до десяти метров в охвате, а по экватору планету опоясывают пустыни с невероятно жестким губительным климатом.

Флора и фауна на Венере во многом напоминает земную. Может это разные ветви древа жизни, произрастающие из одного корня?

Множество хищных ящеров скрываются в тени деревьев, между ветвями снуют огромные насекомые, встречаются млекопитающие, похожие на привычных нам земных животных, но есть и сложные задачи для биологов-классификаторов. К какому таксону, например, отнести шестилапого венерианского древолаза? А как удивят ученых некоторые виды растений, которые могут самостоятельно передвигаться…

Самое же поразительное то, что на Венере есть люди. Такие же как на Земле, разве что кожа бывает необычных цветов, голубого и бронзового. Венерианцы не знают огромных стран и империй, живут в городах-государствах с развитой наукой и культурой. В обычной жизни они ходят в белых или серебристых туниках, войны носят декоративные шлемы и набедренные повязки. Жители городов боятся исследовать собственный мир, редко выбираются в леса, предпочитая путешествовать между городами на летающих кораблях и дисках.

Поскольку небо Венеры вечно скрыто облаками и тучами, венерианцы не подозревают о существовании космоса, звезд и других планет. Они убеждены что их, покрытый куполом, мир – это вся вселенная.

Военное дело венерианцев может показаться неэффективным, а то и вовсе лишенным логики, но это скорее от того, что войны здесь редки и формализованы. Основное вооружение венерианского воина - это пистолет-лучемет и острая шпага. Носимый на поясе генератор щита окружает своего владельца силовым полем, способным выдержать несколько попаданий из лучемета.

Люди на Венере не единственный разумный вид. В лесах обитают племена обезьяноподобных «охотников», общество которых развито на уровне каменного века, а несколько сотен лет назад на Венере появились таинственные люди-птицы.

Венера полна загадок, и мы не хотим ограничивать ваше воображение чрезмерно точным и красочным описанием. Сочиняйте свои истории!

3. Золотое правило

Приведенные ниже правила - это не священная скрижаль. Если вам, как ведущему, что-то не нравится, кажется неудобным или неправильным, то вы вольны вносить любые изменения. Главное чтобы вам и вашей группе было весело.



4. Создание персонажа

Для начала определитесь с историей вашего персонажа:

- ➔ как его зовут, сколько ему лет?
- ➔ каково его происхождение?
- ➔ какая у него профессия?
- ➔ что толкает его на путь приключений?

После этого вам нужно распределить 42 очка между навыками. Значение навыка может быть от 1 (очень плохо) до 7 (великолепно), но никак не 0. В процессе игры вы сможете повысить навыки вплоть до 10.

Всего навыков 12:

1. Выносливость
2. Атлетика
3. Стрельба
4. Ближний бой
5. Разведка
6. Выживание
7. Техника
8. Образование
9. Медицина
10. Пилотирование
11. Ловкость рук
12. Общение

Выносливость: навык отвечает за способность выдерживать нагрузки, жару, холод, терпеть боль, оставаться на ногах после полученных ударов, а также за силу воли.

Атлетика: умение быстро бегать, прыгать, плавать, взбираться на деревья и скалы. Сюда же относится верховая езда, метание копий и гранат.

Стрельба: навык отвечает за ...эээ.. стрельбу и подразумевает владение разного рода стрелковым оружием, от лука до пулемета и марсианского лучевого пистолета.

Ближний бой: охватывает рукопашный бой, ножевой бой, фехтование любыми видами оружия. Почему все это сведено в один навык? Да потому что у нас тут игра по бульварным приключенческим романам!

Разведка: возможность заметить затаившегося в зарослях тигра или услышать подкрадывающегося сзади врага, зрительная память и способность запоминать детали. А также умение прятаться, скрываться из вида, бесшумно передвигаться

Выживание: навык, позволяющий не заблудиться в лесу, найти еду в дикой местности, развести костер в непогоду, построить убежище и тд.

Техника: технические, науки, математика, возможность починить самолет или собрать радиоприемник из мусора, да-да у нас приключенческий роман.

Образование: гуманитарные науки, языки, самые разнообразные знания. Также этот навык проверяется в случаях, когда остальные навыки не подходят.

Медицина: умение оказать первую помощь, лечить ранения, отравления, болезни. изготавливать яды и противоядия, осуществить судебно-медицинскую экспертизу.

Пилотирование: способность управлять любой машиной, которая летает, плавает или ездит, - автомобилем, аэропланом, межпланетным ракетным кораблем.

Ловкость рук: карманные кражи, вскрытие замков, обезвреживание ловушек, фокусы и тд.

Общение: умение находить аргументы в споре, убеждать, обманывать, понимать мотивы людей, а также эмпатия.

Вы можете добавить свои навыки, но помните, что данный список не должен быть перечнем всех умений вашего персонажа, а только тех, что скорее всего пригодятся в приключениях. Ваш герой отличный портной? Может быть он известный художник или певица? Просто отметьте это в листе персонажа в разделе «факты о персонаже».

И последний штрих, несколько производных от навыков **характеристик**:

Пункты здоровья (ПЗ): равны выносливости персонажа +5.

Защита: значение навыка «ближний бой», разделенное на 2 (с округлением в большую сторону).

Уклонение: значение навыка «атлетика», разделенное на 2 (с округлением в большую сторону).

Удача: 6 пунктов удачи у каждого персонажа. Об их применении будет рассказано позже.

5. Проверка навыков

Хорошо, мы создали персонажа. Но что значат эти числа?

За каждый пункт навыка персонажа игроку дается один игральный кубик (1d). Бросок этих кубиков называется **проверкой навыка**.

Результат броска 4, 5, 6 называется **успех**.

Один кубик должен быть другого цвета или бросаться отдельно от остальных. Это, так называемый, «**дикий кубик**». Если на нем выпадает 6, то дикий кубик, можно бросать вновь до тех пор, пока не выпадет другое число. Все полученные успехи суммируются с успехами на обычных кубиках.

Бросок 1d, 2d и тд. означет, что нужно бросить 1, 2 и тд. кубиков и подсчитать число успехов.

Штрафы или **модификаторы**, например, +2d или -3d, предполагают, что вы должны прибавить или вычесть указанное количество кубиков из вашего запаса перед броском.

Ведущий по своему усмотрению определяет **сложность броска** – число успехов, которое нужно набрать игроку, чтобы его персонаж справился с задачей.

Сложность задачи	**Требуемое число успехов**
просто:	**1**
средне:	**2**
сложно:	**3**
очень сложно:	**4 - 5**
героически сложно:	**6 - 7**

Например, чтобы у геолога Демьяна получилось разжечь костер в сухом осеннем лесу, игроку, играющему за Демьяна, потребуется набрать один успех, а в зимнем лесу - уже три успеха.

Если **проверка была неудачной**, то игрок может предпринять повторную попытку, изменив подход, либо со штрафом в один кубик (-1d) за каждую неудачную попытку.

Например, Демьян не смог разжечь костер в зимнем лесу с первой попытки, у него замерзают руки, и теряется подвижность пальцев. Последующие попытки даются ему сложнее.

6. Автоматический успех

В некоторых случаях персонажам не требуются никакие проверки. Помните, мы говорили о том, что не все навыки персонажа отражаются в цифрах, но тем не менее могут пригодиться.

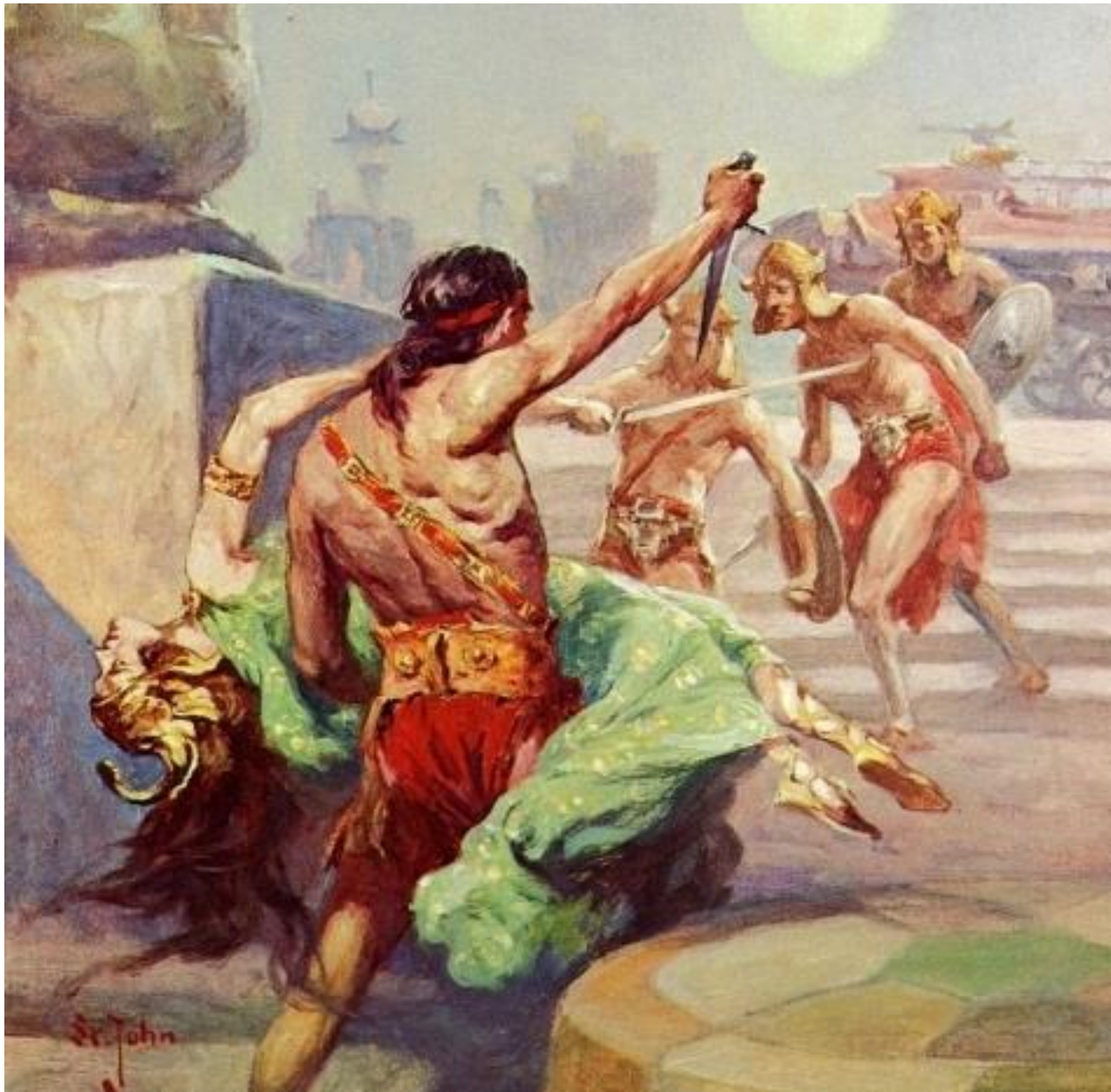
Предположим ситуацию, группа искателей приключений попала в шторм, их ялик разбился о скалы, и герои оказались на необитаемом острове. Герои решают смастерить себе одежду из паруса для защиты от дождей и ветра. Семен, до того как его увлек путь приключений, работал портным. Разумеется, в данном случае проверка навыка выживания не нужна, он, вне всякого сомнения, справится с этим нехитрым заданием.

Или такая ситуация, чтобы попасть в древнюю гробницу на Венере, нужно пропеть ритуальную фразу, которую герои слышали от шамана местного племени охотников. Джуди была известной певицей варьете, поэтому ей не требуется проверка образования.

Решение в подобных ситуациях остается за ведущим. Он может засчитать автоматический успех, дать дополнительные кубики или не дать ничего.

7. Правила боя

Схватки, перестрелки и погони, пожалуй, краеугольный камень приключенческого жанра.



7.1 Раунды и очередность хода

Боевая сцена делится на **раунды** - отрезки времени примерно по пять секунд, в каждом раунде персонажи совершают действия по очереди.

Сначала ходят персонажи вооруженные стрелковым оружием, потом вооруженные оружием ближнего боя, затем безоружные. В каждой категории первыми действуют нападающие. В случае, если не ясно, кто напал первым, то инициатива передается персонажам игроков.

7.2 Число действий

За раунд ваш персонаж может совершить несколько действий. Например, атаковать одного или нескольких противников, переместится, сделать проверку навыка и любые другие уместные в бою действия: вытащить клинок из ножен, перезарядить оружие и тд.

Персонаж может выполнить одно действие без штрафа, за последующие начисляется штраф -1d.
Два действия со штрафом -1d.
Три действия со штрафом -2d и тд.

Атака в ближнем бою подразумевают короткую серию ударов, один или несколько выстрелов, поэтому атака каждого врага считается отдельным действием.

Не считаются отдельным действием и не начисляется штраф за:

- ➔ Перемещение менее чем на три метра;
- ➔ Снятие оружие с предохранителя, взведение курка, передергивание затвора и тд;
- ➔ Произнесение короткой фразы;
- ➔ Уклонение и парирование.

Мы сделали правила такими, чтобы герои могли, в течении одного раунда, на бегу стрелять с двух рук по нескольким целям, или в ближнем бою раскидывать рядовых противников направо и налево.

7.3 Движение

Перемещение менее пяти метров не считается **отдельным действием**. Суммарное перемещение на расстояние до 20 метров считается действием, за раунд перемещение может быть только одно.

Если персонаж хочет переместиться на большее расстояние, это возможно при прохождении **проверки атлетики**. Каждый успех позволяет персонажу преодолеть 10 метров.

Например, журналистка Ив Рейвен получила 4 успеха, она может пробежать 40 метров за этот раунд. Если Ив при проверке наберет только 1 успех, она переместиться на 10 метров – возможно, под ногу подвернулся камень или корень, Ив сохранила равновесие, но потеряла время. Если успехов нет вовсе – это падение.

Проверка атлетики во время боя поможет узнать, сумеет ли герой проскочить простреливаемый участок за один раунд, успеет ли прикрыть товарища и тд. Для сцен погони есть более простые правила.

Въедливый ведущий может накладывать **штраф** за пересеченную местность, препятствия, гололед, болота от -1d до -4d.

Не стоит применять правило о подсчете расстояния к персонажам **статистам**. Они по умолчанию пробегают 20 метров за раунд.

7.4 Защита и уклонение

Чтобы успешно атаковать персонажа противника холодным оружием (или без оружия вовсе), нужно при проверке ближнего боя набрать число успехов, равное или превышающее **защиту** противника. Защита при этом равна значению навыка «ближний бой» деленного пополам (с округлением в большую сторону).

Чтобы попасть в противника из оружия дальнего боя, нужно при проверке стрельбы набрать число успехов, равное или превышающее **уклонение** противника. Уклонение равно значению навыка атлетика, деленного пополам (с округлением в большую сторону).

Нельзя увернуться от пули, но можно уйти с линии стрельбы до того как противник нажмет на курок.

Если ведущему и игрокам кажется, что два отдельных параметра «защита» и «уклонение» это слишком сложно, то оставьте только один (наибольший) и используйте его в качестве уровня сложности и для ближних, и для дистанционных атак.

Во время сцен перестрелки по умолчанию считается, что у всех персонажей поблизости есть укрытие – дерево, камень, угол дома и тд. Если же ведущий подчеркивает, что укрытия нет, то «уклонение» персонажа уменьшается на одну единицу. Если у персонажа есть очень хорошее укрытие, как, например, окоп, то его «уклонение» увеличивается на единицу.

Защита и уклонение персонажа, не ожидающего атаки, равны единице.

При попытке поразить противника в конкретную часть тела, в ногу или руку, персонаж игрока получает штраф **-1d**. На урон это правило не влияет, но позволит не убить важного свидетеля или одурманенного гипнозом товарища. Если ваши персонажи захотят обезоружить врага, не нанеся ему урона вовсе, то они получают штраф **-2d**.

Дополнительное правило: в начале каждого раунда игрок может рискнуть и заменить значение защиты или уклонения своего персонажа на результат проверки ближнего боя или атлетики. Если результат будет меньше фиксированного значения защиты, значит, так тому и быть. Это не считается действием, и на сам бросок не накладываются

штрафы и модификаторы. Модификаторы за укрытие накладываются на итоговый результат.

7.5 Встречная атака

Представьте ситуацию, на городового Панкрата, вооруженного шашкой, набрасываются одурманенные культисты с ритуальными ножами. Понятно, что такая схватка закончится достаточно быстро, для защиты Панкрату достаточно нанести встречный удар или укол.

Если персонаж с голыми руками атакует противника, вооруженного ножом, или с ножом атакует противника, вооруженного саблей, шпагой, копьем и тд., и результат броска ниже защиты противника, то атакующий получает урон, равный базовому урону оружия.

Впрочем, ведущий может и не применять это правило против персонажей игроков. Они же герои и могут с голыми руками противостоять вооруженным противникам.

На различных чудовищ, чьим оружием являются когти и клыки, это правило не распространяется.

7.6 Внезапная атака

Один персонаж может попытаться застать другого врасплох – подкрасться сзади, устроить засаду в кустах у дороги и тд.

Например, в дебрях венерианских джунглей хищная рептилия хочет набросится с ветки дерева на путешественника Ивана Поджабного. Ведущий делает бросок разведки за ящера, игрок делает бросок разведки за Ивана, если игрок набирает больше успехов, Иван вовремя замечает опасность. В противном случае хищная рептилия атакует ничего не подозревающего Ивана, при этом его защита и уклонение равны единице.

Если результаты проверки одинаковы – следует бросить монетку.

7.7 Здоровье и урон

У каждого персонажа игроков есть запас пунктов здоровья, равный его выносливости плюс пять.

При успешной атаке противника персонаж теряет количество пунктов здоровья, равное разнице между броском «ближнего боя» и «защиты» (или результат между броском «стрельбы» и «уклонением» цели) плюс показатель урона оружия.

К примеру, журналистка Ив Рейвен стреляет из лучемета по вожаку венерианских разбойников, его уклонение равно двум, показатель урона лучемета равен двум. Ив получает три успеха, в итоге разбойник теряет три единицы здоровья.

Стоит отметить, что у рядовых противников обычно лишь один пункт здоровья, и любая успешная атака персонажа игрока выводит их из строя. Они могут быть убиты или ранены (на усмотрение ведущего), но в бою больше не участвуют.

У противников посерьезней может быть больше пунктов здоровья, но, когда их здоровье опускается до нуля, они становятся небоеспособны.

С персонажем игрока не все так просто, и при падении здоровья до нуля, герой даже не теряет сознание… Можно сказать, что пункты здоровья — это не только показатель его живучести, но и сюжетная броня, запас удачи героя. Сколько бы герой не потерял пунктов, но, если запас по-прежнему выше нуля, это значит, что герой получил только синяки, царапины, пули врагов прошли по касательной, а холодное оружие повредило одежду.

Настоящее ранение герой получит, когда здоровье уйдет в минус (но не более -5). С этого момента на все действия героя накладывается штраф, равный его текущему здоровью. На сколько здоровье ушло в минус, на столько меньше кубиков бросает игрок при любой проверке. Защита и уклонение героя не меняются – у нас же приключенческий роман.

Если здоровье персонажа опускается ниже минус пяти, то он теряет сознание. Но даже при этом герой не погибнет, если ведущий того не захочет (рояли в кустах никто не отменял). После боя герой придет в себя с показателем здоровья 0. Возможно, персонаж очнется в кругу друзей, а возможно в плену. Впрочем, побег из плена это троп приключенческого жанра, и враги обычно крайне беспечны в содержании пленников.

7.8 Пункты удачи

Во время любой проверки игрок может потратить один или два пункта удачи и за каждый пункт получить дополнительный дикий кубик. Тратить пункты удачи можно как до, так и после броска.
В любой момент раунда (но только один раз) игрок может потратить два пункта удачи, чтобы повысить защиту и уклонение своего персонажа на 1, до конца раунда.

За каждые игровые сутки персонаж восстанавливает два потраченных пункта удачи.

7.9 Оружие ближнего боя

Базовый урон оружия ближнего боя:

- ➔ Безоружная атака - **0** (да, да, впрочем, у противников статистов обычно всего одна единица здоровья, так что при успешной атаке ваши герои смогут вырубить их);
- ➔ Дубины и кастеты - **1**
- ➔ Ножи и кинжалы - **2**
- ➔ Шпаги, мечи, сабли, копья - **3**
- ➔ Двуручные мечи и алебарды - **4** (маловероятно, что они попадут в руки вашим персонажам, но вдруг они ограбят музей).

Щит увеличивает «защиту» персонажа на 1, также может увеличивать «уклонение» на 1, но только в случае, если он не пробиваем для оружия противника. Сами понимаете, прикрываться деревянным щитом от пуль – не очень умная затея.

7.10 Оружие дальнего боя

Базовый урон оружия дальнего боя:

- ➔ стрелы, пистолетные пули, мелкая дробь, венериаские пистолеты-лучеметы - **2**
- ➔ метательные копья, винтовочные пули, крупная дробь - **3**
- ➔ пулеметы, гранаты - **4**

Из любого многозарядного оружия вы можете выстрелить несколько раз в одного противника, при этом тратите 2-3 патрона и получаете **+1d** к стрельбе (это считается одним действием). Подсчет патронов оставим лишь для удовольствия особо въедливого ведущего.

Стрелять с двух рук гораздо круче, чем с одной, герои всегда так делают, поэтому не будем вводить никакие штрафы за стрельбу с неосновной руки. Если вы стреляете с двух рук по одной цели и выпускаете по несколько пуль с каждого ствола, то получаете **+2d** к стрельбе.

При стрельбе из полностью автоматического оружия короткой очередью (3-5 патронов) вы получаете бонус **+2d** к стрельбе.
Пулемет Льюиса весом в 12 кг без боекомплекта появляется только в 1913-ом году, пулемет Шоша весом в 9 кг появляется в 1915-ом году, пулемет Максима весит 27 кг. Пистолет-пулемет Томпсона появляется только в 1916-ом. Впрочем, можете не запоминать, наша игра про другое, анахронизм лет на 10 – не проблема.

Стрелять из пулемета Максима удерживая его на руках – это перебор даже для нашей игры, а вот из Льюиса или Шоша можно. Дополнительное правило для особо въедливого ведущего: если персонаж удерживает на весу пулемет Шоша или Льюиса, а не ставит на сошки, то он не получает бонус за стрельбу очередью из-за неудобства и неточности стрельбы.

Если вы хотите считать патроны, то:

- ➔ Большинство револьверов имеют барабан на 6 патронов,
- ➔ Наган - 7 патронов,
- ➔ пистолет Браунинг M1900 - 7 патронов,
- ➔ винтовка Мосина – обойма по 5 патронов,
- ➔ пистолет-пулемет Томпсона – коробчатый магазин по 20 и 30, дисковый магазин на 50 или 100 патронов (вы точно хотите считать патроны?),
- ➔ у Маузера может быть магазин на 6, 10, 20 или даже 40 патронов,
- ➔ пулемет Льюиса – дисковый магазин на 47 или 97 патронов,
- ➔ пулемет Шоша – магазин на 20 патронов,
- ➔ пулемет Максима – лента по 250 патронов...

Перезарядить любое оружие с магазином стоит одно действие.

Перезарядить револьвер – один раунд, но можно попытаться сделать это быстрее. За одно действие можно зарядить один патрон без проверок. Для трех патронов требуется проверка ловкости рук со сложностью 2, а чтобы наполнить весь барабан - со сложностью 3.

У гранат базовый урон - 4. Радиус взрыва около 5 метров. Персонаж игрока, кидая гранату в группу врагов, делает проверку атлетики. Если уклонение персонажей, попавших в радиус взрыва, меньше этого результата, то они получают урон по обычным правилам. Получается несколько условно, но не хочется тратить полчаса, высчитывая результат броска гранаты.

Если вы кидаете гранату вслепую, то получаете штраф **-2d**.

Еще два дополнительных правила. Обычно в настольных ролевых играх бывают штрафы за дальность, но давайте считать так: если перестрелка идет на дальности пистолетного выстрела (около 30 метров), то все стреляют без штрафов. Если на большей дистанции, то те, кто стреляют из винтовок или пулеметов стреляют без штрафов, а из пистолетов и пистолет-пулеметов - со штрафом **-1d**.

За стрельбу в сумерках все, кто не обладают ночным зрением, получают штраф **-1d**, за стрельбу в полутьме **-2d**.

7.11 Броня

В описанный период еще нет бронежилетов, а кирасы уже ушли в прошлое, но персонажи могут изготовить себе что-то вроде брони банды Келли. Или другой пример, Давид, странствующий хевсурийский князь, может на всякий случай возить с собой кольчугу.

У брони есть несколько параметров:

1. **Поглощаемый урон**: у восточной кольчуги с коротким рукавом - 4d, а у брони банды Келли - 6d. Это означает, что нужно кинуть 4 и 6 кубиков соответственно, и вычесть из полученного урона количество успехов. Число случайно: пуля или клинок противника могут попасть в неприкрытое броней место.
2. **Штраф к атлетике**: например, броня Келли уменьшает атлетику персонажа на 3 кубика. Въедливый ведущий также может накладывать этот штраф на навык **разведки**, когда персонаж пытается красться. А вот штраф от кольчуги равен нулю. Для героя приключенческого романа 8 кг - это ничтожный вес. Стоит отметить, что при наложении штрафа за доспех, атлетика не может снизиться меньше единицы.
3. **Особые параметры**: например, кольчуга не защищает от пуль, а в броне Келли нельзя плавать.

Есть и более экзотичные примеры брони. Венерианские воины носят на поясе генератор силового поля, создаваемый им энергетический щит выдерживает два попадания из лучемета, после чего ломается. Шкура некоторых чудовищ может служить отличной броней, например, чешуя хищных рептилий с Венеры.

Правило про прицельный выстрел в конечность или в прореху в броне мы настоятельно не рекомендуем применять против персонажей игроков. По канонам жанра противники героев не очень умелы, чтобы стрелять так метко. Вспомните штурмовиков из одной далекой-далекой галактики.



Хевсуры в боевом снаряжении. Хевсуры это один из народов Грузии, даже в начале 20-го века они продолжали использовать, кольчуги и маленькие “кулачные” щиты.



Броня банды Келли. Нед Келли – разбойник, ставший легендой в Австралии. Погиб в 1880-ом. Для защиты от пуль члены банды изготовили железные доспехи.

7.12 Лечение ран

В небоевой ситуации герои могут заняться оказанием первой помощи, лечением ран, перевязкой порезов и вправлением вывихов, для этого нужно пройти проверку навыка медицины. За каждый выпавший успех герой может восстановить две единички здоровья.

Нельзя оказывать первую помощь одному персонажу два раза подряд, даже если это делают разные персонажи. Следующее оказание первой помощи возможно только после такого как персонаж потеряет еще какое-либо количество пунктов здоровья.

Например, Иван Поддубный ударился во время жесткой посадки космолета, а затем не очень удачно встретился с представителями инопланетной фауны, потеряв в общей сложности 4 пункта здоровья из 6. Пилот Сергей оказывает первую помощь Ивану. При проверке медицины выпадает один успех, и Иван восстанавливает два пункта здоровья. Итого у Ивана остается 4 ПЗ. Если журналистка Ив Рейвен попытается оказать первую помощь Ивану, это не восстановит дополнительных пунктов здоровья.

Дополнительное правило: нельзя восстановить ПЗ больше чем было после предыдущего лечения. Предположим, Иван теряет еще 3 ПЗ, Ив оказывает ему помощь и получает два успеха на кубиках. И хотя максимум здоровья Ивана равен 6, он восстанавливает 3 ПЗ, а не 4.

Герои восстанавливают по 1 пункту здоровья в день даже без лечения, пока здоровье не восстановится до максимума.

Когда неигровой персонаж получает рану несовместимую с жизнью, а персонажи игроков пытаются его спасти, сложность проверки определяется ведущим.

7.13 Погони

Представим ситуацию, Ив и Иван убегают от венереанских охотников. При проверке атлетики Ив получает 4 успеха, Иван - 2, а охотники (один бросок за всех) набирают 3 успеха. Получается, что в одиночку Ив могла бы оторваться от погони, но Иван отстает, похоже, товарищам придется драться.

Ведущий может провести погоню до двух побед одной из сторон, если разрыв между беглецами и преследователями изначально большой. Продолжая предыдущий пример: охотники почти настигли Ивана, но беглец собирается с силами, и в следующий раунде Ив и Иван набирают по 3 успеха, в то время, как охотники только 2 – разрыв вновь увеличивается. В последнем раунде они окончательно спасаются от медлительных преследователей: Ив набирает 5 успехов, Иван - 4, а охотники - 3.

Если во время погони персонаж набирает ноль успехов, то он проигрывает сразу же, кроме случая, когда у противника тоже ноль успехов.

Погоня может быть и более интересной, например: городовой Панкрат преследует преступника-культиста, они бегут по раскаленным крышам города, перепрыгивая с одного дома на другой, черепица выскальзывает из-под ног, а солнце слепит глаза; или пилот Сергей, стоя на венерианском летающем диске, на полной скорости лавирует меж ветвистых деревьев, пытаясь оторваться от разъяренных гвардейцев.

В этом случае обе стороны должны пройти ряд проверок со сложностью, заданной ведущим. Кто не проходит, тот и проигрывает погоню (и это еще в лучшем случае).

Оба, культист и Панкрат, проходят первую проверку атлетики со сложностью 2 и удерживаются на скользком козырьке. Далее нужно перепрыгнуть с одной крыши на другую, сложность проверки - 4, и вновь у обоих получается. Крыша следующего дома оказывается на большем расстоянии – нужно набрать 5 успехов. Преступнику это не удается, он ошибается в ловкости своих ног и падает на мостовую с высоты в пять этажей. Панкрату уже не нужно проходить проверку: он стоит на краю и смотрит вниз на распростертое тело.

В случае же с Сергеем и летающем диском обе стороны проходят проверки пилотирования.

7.14 Бои в воздухе и в космосе

Хотите, чтобы в вашем приключении были сражения аэропланов, дирижаблей или космолетов? Правила просты.

У каждого летательного аппарата есть **пункты прочности**. Их число определяет ведущий. Они полностью идентичны пунктам здоровья.

Уклонение равно половине от навыка **пилотирования** персонажа, управляющего аппаратом. Впрочем, в данном случае мы рекомендуем применить дополнительное правило **«опасные схватки»** (стр 26).

Для стрельбы из турельных орудий используется навык **стрельбы**, для стрельбы из неподвижного носового орудия применяется навык **пилотирования**.

Если в схватке один аппарат существенно быстрее и маневреннее другого, то пилот за штурвалом более быстрого аппарата получает модификатор к проверкам пилотирования, этот модификатор влияет и на уклонение.

8. Ситуативные правила

Урон от холода: Если у персонажа нет теплой одежды, костра или убежища, то в час он получает 1d урона за каждые пять градусов ниже нуля. Например, если на улице температура -40, то герою грозит 8d урона, и лучше бы ему озаботится поиском укрытия.

Урон от голода: 2d в день, спустя два дня последнего приема пищи.

Падение с высоты: Герой получает по 2d за каждые три метра, при паде... Хотя, вы все равно не будете это запоминать и считать, поэтому урон от падения с высоты такой, каким его задумает ведущий.

Огонь: если по задумке ведущего герои должны очутится в горящем доме или лесу, то за ним остается решение по броску на урон. К тому же мы сомневаемся, что даже урона от холода вы будете считать по приведенной формуле.

Ловушки: Представим ситуацию, герои столкнулись с жестоким инопланетным охотником за головами. Они понимают, что в открытом бою у них нет шансов, и решают заманить врага в ловушку. В качестве ловушки герои решают использовать подвешенное на лианах бревно и острые колья.

Сначала игроки описывают, какую ловушку они хотят сделать. Затем ведущий определяет сложность проверки и урон, который нанесет ловушка. После этого игроки проходят проверку навыка **техники** или **выживания**. Если проверка была успешной, то этот результат становится сложностью обнаружения ловушки.

Например, ведущий решил, что сложность изготовления - 3. Иван набирает 4 успеха, ловушка удалась на славу. Теперь чтобы вовремя заметить ловушку, охотник за головами должен пройти проверку **разведки** со сложностью 4.

Дополнительное правило: если у персонажа навык **разведки** выше **техники** и **выживания**, то он может пройти две проверки. Одну для создания ловушки, как было описано выше, а вторую для ее маскировки (проверка **разведки**). Результат второй проверки станет сложностью при попытке обнаружить ловушку.

Совместные проверки: в некоторых случаях, когда несколько героев помогают одному, ведущий может дать модификатор **+1d** или даже **+2d** за каждого помощника. Применимо ли это правило в каждой конкретной ситуации, решает ведущий. Например: героям нужно вытащить упавший дисколет из болота, ведущий решает, что за каждого помощника персонаж с наибольшей атлетикой получит модификатор **+1d**, также ведущий решает, что при ремонте этого дисколета правило не применимо.

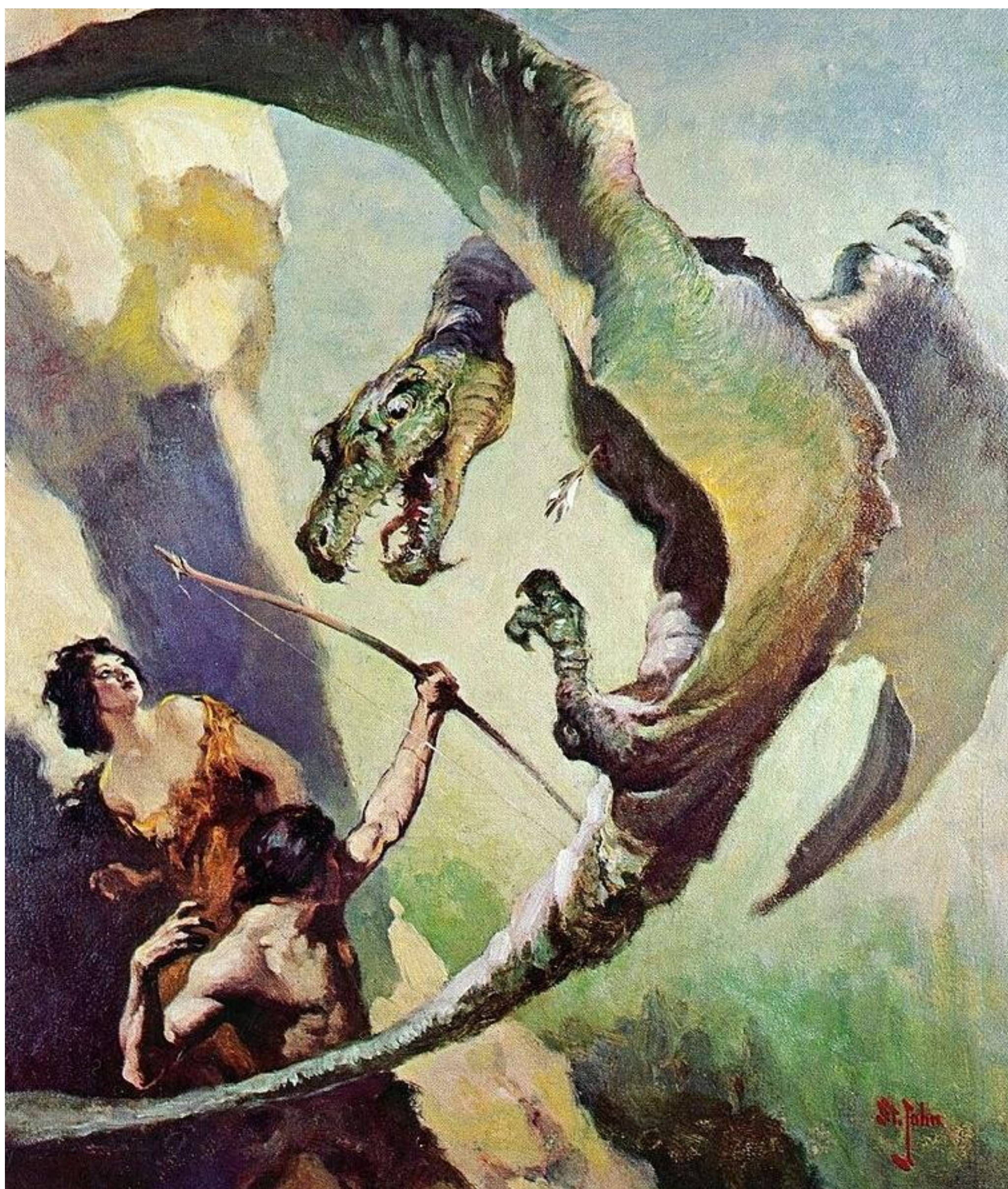
9. Развитие персонажа

В конце игровой сессии каждый игрок получает от одной до пяти единицы опыта. Ведущий может поощрять хорошую актерскую игру, сообразительность и нестандартные решения.

Для улучшения любого навыка необходимо потратить число единиц опыта, равное текущему значению навыка. Например, чтобы поднять значение навыка выживание с 4 до 5, нужно потратить 4 единицы опыта.

10. Настройка жанра и сложности

Если ведущему хочется сделать приключение менее «палповым», например, не в духе Берроуза, а ближе к Затерянному миру Конана Дойля или романам Верна, Уэллса, Обручева, то можно слегка поменять правила, сделав их более жесткими.



10.1 Опасные схватки

Как говорилось выше, защита от атак в ближнем бою и уклонение от выстрелов не считаются отдельным действием. Можно это изменить.

Показатели защиты и уклонения всех персонажей становятся равными единице. Каждый раунд для защиты от атак (как ближних, так и дистанционных) персонаж должен совершать проверку атлетики, результат которой станет показателем уклонения персонажа до его следующего хода. Для защиты только от атак ближнего

боя персонаж может пройти проверку ближнего боя. Это может быть полезно, если значение навыка ближнего боя больше чем атлетики.

Правила об укрытиях, щитах и **встречной атаке** и работают, так же как и ранее.

При использовании правила «**опасные схватки**» бой с несколькими врагами становится более рискованным для героев, ведь штраф за несколько действий влияет и на бросок уклонения. Также на уклонение будет влиять и штраф за ранение.

10.2 Смертельно опасные схватки

Чтобы заставить героев решать проблемы не кулаками и пистолетами, а разумом и дипломатией, можно использовать следующее правило: защита от каждой атаки это отдельное действие.

Герой дерется в баре с тремя громилами? Что ж, только для защиты ему придется совершить 3 действия, если при этом он хочет еще и нанести серию ударов в лицо самому мерзкому противнику - плюс одно действие. В конечном итоге получится четыре действия со штрафом **-3d** к каждому.

Правила встречной атаки, укрытия и щита работают, как описано выше.

Если герой весь раунд проводит в укрытии, и высовывается на краткий миг, только чтобы сделать один выстрел, и при этом попадает под огонь нескольких противников, то ему нужно сделать всего одну проверку атлетики для уклонения от всех выстрелов.

10.3 Опасность повсюду

Это правило будет полезным, чтобы сделать акцент не на сражениях, а на исследованиях и путешествиях, когда главный конфликт игры - это «человек против стихии» или «человек против обстоятельств». Например, в историях, посвященных выживанию после кораблекрушения или ремонту поломки ракетоплана прямо в космосе.

В описанных случаях при создании персонажей имеет смысл делать запас пунктов здоровья равным не выносливости плюс пять очков сверху, а просто выносливости.

10.4 Мистический ужас

Предположим, что ведущий хочет добавить в приключение что-то сверхъестественное и вселяющее ужас, но герои, созданные по основным правилам, абсолютно бесстрашны, как и положено героям палпа.

Сразу оговоримся, что под «сверхъестественным» мы подразумеваем призраков и оживших мумий, а не запредельный ужас, произрастающий из темных неведомых

глубин вселенной, одним только взглядом ввергающий слабый человеческий разум в пучину нескончаемого безумия. Книг с правилами для любителей лавкрафтианской тематики и так достаточно.

У каждого героя появляется запас **самообладания**, равный его **выносливости** плюс пять. Герой теряет по пункту самообладания каждый раз, когда при любой проверке на его диком кубике выпадает единица.

Каждый раз, когда герои сталкиваются с чем-то пугающим, игроки должны кинуть по одному дикому кубику, если выпадает единица - герой теряет единицу самообладания, если выпадает шестерка - кубик перебрасывается, в остальных случаях ничего не происходит.

Если запас пунктов самообладания падает ниже нуля, то герой получает штраф ко всем действиям, кроме бегства. На сколько самообладание уходит в минус, на столько меньше кубиков бросает игрок при любой проверке. При падении значения до -6 герой теряет контроль над собой: падает в обморок или спасается бегством (решает ведущий).

10.5 Архаичность

Если вы хотите перенести действие игры в более ранний период, например, в первую половину 19-го века, или же ваши приключения не будут связаны с наукой и техникой, то мы рекомендуем вам исключить из списка навыков **технику** и **пилотирование**. И создавать персонажа на 35 очков.

Впрочем, вы можете заменить технику на навык **ремесла**, отвечающий за изготовление разных вещей. А вместо пилотирования взять, например, **мореходство**, но только если эти навыки будут в фокусе вашей игры, и герои смогут часто их применять.

В целом, если вы добавляете или убавляете число навыков, то мы рекомендуем брать число очков создания персонажа равным числу навыков умноженному на 3, или 3.5, или 4, в зависимости от того, насколько опытными и умелыми персонажами вы хотите играть.

Например, Михаил – ведущий, и он хочет провести серию игр в духе «Сверхъестественный юго-запад» Роберта Говарда. Для этого он применяет следующие дополнительные правила: архаичность, мистический ужас, опасные схватки, опасность повсюду.

11. Противники

Приведенные ниже параметры можно использовать для описания рядовых противников.

Бандит

Пункты здоровья	**1**
Защита	**2**
Уклонение	**2**
Атлетика	**3**
Стрельба	**3**
Ближний бой	**3**
Разведка	**2**

Солдат

Пункты здоровья	**1**
Защита	**2**
Уклонение	**2**
Атлетика	**4**
Стрельба	**4**
Ближний бой	**4**
Разведка	**3**

Толпа культистов

Некоторые враги слабы поодиночке, но толпой могут представлять серьезную опасность. Для упрощения игровой механики, за всю группу делается только один бросок атаки. Группы врагов могут разделяться на несколько меньших групп по числу героев игроков.

Навыки ближнего боя и стрельбы равны количеству культистов, но не могут быть выше пяти. Количество пунктов здоровья равно количеству культистов в группе. Каждый потерянный пункт здоровья приводит к тому, что один враг-культист выбывает из боя (убит или ранен на усмотрение ведущего).

Защита	**2**
Уклонение	**1**
Атлетика	**2**
Разведка	**2**

12. Готовые персонажи

Ив Рейвен

Француженка. Журналистка. Суфражистка.
Ее репортажи и журналистские расследования сделали девушку известной. Много путешествует по миру, занимается фехтованием. Не раз попадала в опасные ситуации, неплохо стреляет.

Выносливость	**4**
Атлетика	**4**
Стрельба	**5**
Ближний бой	**4**
Разведка	**4**
Выживание	**2**
Техника	**2**
Образование	**4**
Медицина	**2**
Пилотирование	**2**
Ловкость рук	**4**
Общение	**5**

Иван Поджабный

Силач, борец, профессиональный атлет. Выступал в цирке, участвовал в олимпийских играх. Добрый, умный и отзывчивый человек.

Выносливость	**7**
Атлетика	**7**
Стрельба	**3**
Ближний бой	**7**
Разведка	**3**
Выживание	**3**
Техника	**1**
Образование	**3**
Медицина	**2**
Пилотирование	**1**
Ловкость рук	**1**
Общение	**3**

Сергей Астров

Пилот – асс, прозванный другими летчиками “Маленьким Дьяволом”. Грезит о космосе, посещает все публичные лекции ученых на эту тему. Купил себе телескоп и изучает небесные тела, в надежде быть одним из первых людей, которые ступят на пыльные тропинки далеких планет.

Выносливость	**5**
Атлетика	**4**
Стрельба	**6**
Ближний бой	**3**
Разведка	**3**
Выживание	**3**
Техника	**4**
Образование	**3**
Медицина	**2**
Пилотирование	**6**
Ловкость рук	**1**
Общение	**2**

Арсений Волков

Вор, впрочем, сам себя предпочитает называть «джентльмен-грабитель». Известен по ряду дерзких ограблений особняков (и даже фамильных замков) богатейших людей. Большую часть выручки через подставных лиц всегда перечисляет на благотворительность.

Выносливость	**5**
Атлетика	**5**
Стрельба	**5**
Ближний бой	**4**
Разведка	**5**
Выживание	**2**
Техника	**1**
Образование	**3**
Медицина	**1**
Пилотирование	**1**
Ловкость рук	**5**
Общение	**5**

Генри Хафман

Английский аристократ, известный путешественник, член английского географического общества и искатель приключений. Его частной коллекции редкостей позавидует любой европейский музей.

Выносливость	**4**
Атлетика	**4**
Стрельба	**4**
Ближний бой	**4**
Разведка	**5**
Выживание	**5**
Техника	**1**
Образование	**4**
Медицина	**3**
Пилотирование	**3**
Ловкость рук	**1**
Общение	**4**

Панкрат Селиверстов

Один из лучших стрелков и фехтовальщиков, в прошлом городовой. Ныне работает частном детективом, занимается слежкой за высокопоставленными лицами. Был уволен со службы после того, как отказался замять дело, в котором как подозреваемый проходил крупный промышленник. После увольнения часто прикладывается к бутылке.

Выносливость	**6**
Атлетика	**6**
Стрельба	**6**
Ближний бой	**6**
Разведка	**5**
Выживание	**3**
Техника	**1**
Образование	**2**
Медицина	**2**
Пилотирование	**1**
Ловкость рук	**1**
Общение	**3**

Константин Павлович Ястржембский

Ученый, инженер–конструктор, изобретатель, мастер на все руки. Поддерживает теорию панспермии, считает, что жизнь изначально возникла на Венере. Чтобы это доказать, разрабатывает ракетный космический корабль, способный достигнуть материнской планеты.

Выносливость	**4**
Атлетика	**4**
Стрельба	**4**
Ближний бой	**2**
Разведка	**2**
Выживание	**3**
Техника	**6**
Образование	**6**
Медицина	**2**
Пилотирование	**4**
Ловкость рук	**2**
Общение	**3**

Людвиг Альфред Брен

Немецкий ученый-натуралист, палеонтолог и зоолог, посвятивший последние годы своей научной работы доказательству существования вида прямоходящих обезьян, обитающих в Гималаях. Мечтает отправиться в космическое путешествие с первой группой звездоплавателей и стать основателем астробиологии.

Атлетика	**4**
Выносливость	**4**
Стрельба	**4**
Ближний бой	**2**
Разведка	**4**
Выживание	**4**
Техника	**3**
Образование	**6**
Медицина	**6**
Пилотирование	**1**
Ловкость рук	**1**
Общение	**3**

13. Приключение «Туманы Венеры».

Сейчас вы переходите к разделу, доступный только ведущему, немедленно закройте правила, если вы не ведущий. Иначе ведущему придется вас закопать на заднем дворе.

Вы, первая экспедиция на Венеру в 1900 году! 20-ый век начинается с большим размахом!

Кто же организует экспедицию? Многие хотят славы, а ученые жаждут открытий. У ведущего есть выбор. Организатором экспедиции может стать, как Константин Эдуардович Циолковский, курирующий космическую программу, так и какой-нибудь гениальный ученый-одиночка, который опередил неторопливую государственную машину, например его могут звать Константин Павлович Ястрежембский.

Если вы выбрали первый вариант, то готовьтесь собирать отряд строго из военных и ученых, а если второй, то это могут быть любые искатели приключений: журналисты, путешественники, мечтатели. Экипаж корабля очень мал и состоит только из персонажей игроков. Если среди персонажей игроков нет никого с навыком пилотирования, то как они вообще собрались лететь? Впрочем, в этом случае ведущий добавить в качестве пилота неигрового персонажа.

В начале вам и игрокам нужно придумать небольшую предысторию вашей команде. Как они познакомились? Почему подрядились на столь авантюрное приключение? А может они только что встретились? Расскажите своим друзьям небольшую историю, чтобы вовлечь их в игру, а они в ответ пусть расскажут о своем персонаже.

Ну а теперь пора крикнуть «Стартуем!» Переходите к сцене запуска ракеты. Ракета, на которой ваши герои полетят к другой планете, совсем не похожа на те, что у вас сейчас вырисовываются в голове. Это достаточно компактный аппарат похожий одновременно на ракету-самолет и батискаф – все в лучших традициях старой фантастики. Да, это летает, и да, эта штука способна дотянуть до Венеры.

Полет до Венеры займет около месяца. И тут вы можете или пропустить этот месяц или немного отыграть его. Ваша команда сблизилась? А может, наоборот разругались? А что могло случится во время полета? Космическая радиация героям не угрожает и прочие негативные воздействия космоса – тоже. Это же ламповая ретрофанатстика!



Акт 1. Жесткая посадка

Прошел месячный полет, и ваш корабль прибыл на орбиту Венеры. Герои не видят поверхность планеты, ведь она скрыта облачным покровом. Теперь, вам и игрокам следует на время забыть, все что вы знаете о Венере из современной науки.

Когда ваш космический корабль будет входить в атмосферу, произойдет авария, это может быть техническая неисправность или столкновение с метеоритом, либо что-то еще, никто не ограничивает вашу фантазию! Если пилот - персонаж ведущего, то, увы, но в этой аварии он должен погибнуть. Космические путешествия – опасное дело!

Если пилот в вашей команде - персонаж игрока, то ему нужно пройти проверку пилотирования со сложностью 5, чтобы остановить неконтролируемое падение аппарата и получить возможность приземлиться. В случае провала героям придется прыгать с парашютом.

Удачная проверка означает, что корабль можно попытаться посадить, но для этого нужно пройти еще одну проверку пилотирования со сложностью 3. В случае провала, посадка получается слишком жесткой, и герои получают **2d** урона, а на корабле начинается пожар, и его нужно покинуть, как можно быстрее. «Палундра!» - кричит капитан, - «мы горим!» Если ведущий хочет большего драматизма, то пожар может начаться даже в случаях успешной посадки.

Чтобы покинуть корабль, нужно пройти проверку атлетики со сложностью 3, герои провалившие проверку не успеют отбежать на достаточное расстояние и получат **2d** урона от взрывной волны.

Наши герои наконец-то попали на поверхность планеты. Атмосфера пригодна для дыхания, что не может не радовать. Если герои все же наденут скафандры, то они предусмотрительней большинства героев старой фантастики, и их можно поощрить дополнительной единицей опыта или подкинуть им полезный предмет. Температура и влажность Венеры – как в земных тропиках.

Потеряв корабль, команда остаются с минимумом припасов и снаряжения, буквально с тем, что успели схватить при эвакуации и тем, что было на них.

Оглядевшись вокруг, герои обнаруживают, что на месте посадки растет необычайный лес – деревья достигают 100 метров в высоту, и до десятка метров в диаметре. Эти великаны поражают своими размерами.

Рассмотрим другой сценарий. Если наши герои прыгают с парашютом, то при достижении древесной кроны они должны пройти проверку атлетики со сложностью 3, провалившие проверку получают **2d** урона от ударов о ветки, а может даже и вовсе упадут, решать вам.

Далее, герои должны пройти еще одну проверку атлетики со сложностью 3, чтобы спуститься на толстые ветви деревьев, в случае провала – еще **2d** урона от падения. Ветви деревьев великанов по толщине как стволы земных деревьев, по ним можно спокойно ходить. Пользуйтесь этим!

Совет, не убивайте отряд в самом начале игры. Тем персонажем, у кого слишком мало атлетики или здоровья, при посадке должно повезти – они без проверок попадают на крону дерева.

Герои могут попытаться снять парашюты, застрявшие в более тонких ветках, на усмотрение ведущего, парашюты могут быть как целыми, так и поврежденными, в любом случае стропы пригодятся при спуске и могут сделать его безопасным. Если, конечно, игроки догадаются их использовать.

Не дайте героям расслабиться! В кроне дерева, героев поджидает опасность – вененрианский древолаз. Это существо, размером с кабана, покрытое длинной пятнистой шерстью, у него шесть конечностей и пасть, полная острых ядовитых зубов. Он может как подкрасться к одному из героев, так и пойти на пролом и сразу же себя выдать.

Венерианский древолаз

Пункты здоровья	**8**
Защита	**3**
Уклонение	**3**
Атлетика	**6**
Ближний бой	**5**
Разведка	**5**
Урон	**1**

За счет твердых пластин на голове и передних лап, древолаз не подвержен действию правила «встречная атака».

Так же, изначально древолаз не знает, что такое огнестрельное оружие, поэтому при первом применении огнестрельного оружия его уклонение равно 1.

Допустим, чудовище нападает из засады – героям нужно пройти встречную проверку «разведки».

Помимо урона от укуса герои получают урон от яда **1d** в раунд в течении 5 раундов. Яд не летальный, если здоровье героев опустится ниже «-5» то они потеряют сознание, через два часа все пункты здоровья, потерянные от яда, восстановятся.

Не обязательно доводить бой до смерти древолаза. Он может отступить, потеряв большую часть пунктов здоровья. Так же, герои могут попытаться скинуть его с ветки, при этом на бросок атаки налагается штраф **-2**, но в случае успеха, чудовище падает и покидает поле боя. будет ли падение на землю с огромной высоты или на другие ветви – зависит от воли ведущего, как и то, что произойдет с древолазом после падения.

После того, как герои достигнут нижних ветвей кроны дерева, их ждет сюрприз. Они увидят, что внизу еще десятки метров. Чтобы спуститься по стволу они должны пройти проверку атлетики со сложностью 4, в случае провала, герой падает, когда до земли остается не так уж далеко - урон от падения **4d**.
Часть группы может спуститься на веревке, связав стропы парашютов, но последнему придется спускаться по веревке самостоятельно – проверка атлетики со сложностью 2, урон от падения **4d**.

Спустившись с деревьев, герои попадают в густой подлесок.

Альтернативный сценарий. Герои смогли посадить корабль, в этот момент они могут подвергнуться нападению одного-двух хищных венерианских ящеров. Описание ящера оставляем на откуп вашему воображению.

Хищный венерианский ящер

Пункты здоровья	**8**
Защита	**3**
Уклонение	**1**
Атлетика	**6**
Ближний бой	**5**
Разведка	**5**
Урон	**2**

Если герои остались без припасов, то им придется применить навыки выживания, чтобы найти что-нибудь съедобное нужно пройти проверку выживания со сложностью 2, если у героев нет спичек или чего-то, что может дать огонь, то чтобы развести костер нужно пройти проверку выживания со сложностью 4. Как вариант, герои догадаются использовать порох из патрона, в этом случае сложность 1.

После одного дня исследований (или злоключений), команда должна увидеть падающий летательный аппарат. Для этого они должны находится на берегу реки или на прогалине в лесу. Аппарат напоминает вертолет без винта и хвоста, видно, что он с трудом держится в воздухе за ним волочится шлейф дыма, постепенно он теряет высоту. Герои обязательно захотят узнать, что это такое и отправятся в путь. Дорога к примерному месту падению должна занять около часа.

Когда герои прибудут на место, они обнаружат разбитый летательный аппарат, рядом они увидят огромный валун. На этом валуне стоит прекрасная девушка и отбивается копьем от толпы обезьяноподобных дикарей, пытающихся на этот валун залезть. Часть дикарей вооружены такими же копьями (с каменным наконечником) другие только каменными топорами.

Неподалеку лежат двое убитых мужчин. И несколько дикарей.

И девушка, и убитые мужчины выглядят как люди, с той лишь разницей, что у них голубая кожа. Одеты они в серебристые туники с коротким рукавом и длинной ниже колена. У убитых мужчин можно заметить в руках оружие, которое земляне назвали бы шпагами и пистолетами, во всяком случае на первый взгляд.

Дикари - это венерианские охотники, их от трех до восьми в зависимости от численности и силы героев, а так же коварности ведущего.

Венерианский охотник

Пункты здоровья	**1**
Защита	**2**
Уклонение	**2**
Атлетика	**5**
Стрельба	**3**
Ближний бой	**3**
Разведка	**5**
Урон (каменные копья и топоры)	**3**

Хорошие ли войны наши герои? Пришло время это проверить! Если герои убьют или оглушат большую часть дикарей, то оставшиеся сбегут. Но если у героев дела идут плохо, то не все потеряно! Воспользовавшись тем, что враги отвлечены, дева молниеносно спрыгивает со скалы и хватает лучемет. Вернувшись на скалу, она меткими выстрелами убивает несколько нападающих – остальные тут же обратятся в бегство. Можно праздновать победу.

После битвы, девушка представится, как Луара, к сожалению, герои больше ничего понять не смогли, из-за языкового барьера. Но никто не отменял язык жестами, чем вы и будете пользоваться. После тщетных попыток поговорить, Луара жестами предложит героям следовать за ней.

Акт 2. Город Карион

Дальнейшее путешествие продлится около дня. Герои попадут в белокаменный величественный город, окруженный высокими стенами. В городе их встречают как героев с почестями и лаврами. После встречи, их провожают во дворец, где всю команду ждет отдых, вкусная, но непривычная еда, а также медицинская помощь (все пункты здоровья восстановятся к следующим сценам).

После отдыха, героев ждет встреча с местным ученым Телорном. Он привозит необычного вида машину, снабженную несколькими раструбами, и жестами объясняет, что героям нужно говорить в один из раструбов. Эта машина анализирует язык и через несколько дней начинает работать как переводчик.

Теперь, имея возможность общаться, герои узнают, что они находятся в городе-государстве Карион, и что они спасли ни много ни мало, а местную принцессу.

Вскоре выяснится, что крушение летательного аппарата не было случайностью. Это заговор с целью устранения наследницы – на престол претендует так же ее кузен Зордак и вскоре он нанесет новый удар, просто-напросто устроив дворцовый переворот.

Переворот может застать героев где угодно – в их покоях, в библиотеке. Неплохим вариантов является гимнастический зал, где тренируются гвардейцы. Героям конечно же не разрешат ходить по дворцу с оружием, но можно ведь использовать подручные средства. В гимнастическом зале есть автоматы для фехтовальных спаррингов, гири, штанги, тренировочное оружие. На усмотрение ведущего там могут быть и заточенные шпаги. Так же, там может быть тир для стрельбы из лучеметов.

Гвардейцы и солдаты-мятежники одеты одинаково – в туники, сандали и декоративные шлемы, последних отличают только черные повязки на руках.

И те и другие вооружены шпагами, лучеметами и портативными генераторами щита и, в отличии от наших героев, для них это родное оружие.

Базовый урон лучемета - 2, заряд не ограничен, но темп стрельбы очень низкий. Можно выстрелить не более двух раз за раунд, режим стрельбы – только одиночные выстрелы.

Генератор щита способен защитить владельца от двух попаданий, после чего выгорает. Именно из-за щитов и медленной скорости лучеметов, венерианцы и применяют в бою еще и шпаги. Да объяснение очень глупое, на самом деле шпаги это просто красиво, а логика, это не самая сильная сторона того пласта фантастики на который мы опирались.

Лояльные гвардейцы, которые встречаются на пути персонажей, быстро гибнут (а чего еще ждать от безымянных персонажей ведущего). Но и мятежники гибнут в первом бою. На каждого героя должно приходиться по одному мятежнику, в этот момент не подкидывайте игрокам слишком сильного противника.

Солдат-мятежник

Пункты здоровья	**1**
Защита	**2**
Уклонение	**2**
Атлетика	**3**
Стрельба	**3**
Ближний бой	**3**
Разведка	**5**
Урон (лучемет)	**2**
Урон (шпага)	**3**

Герои, конечно же, могут заполучить оружие с тел убитых или воспользоваться оружием из гимнастического зала, можно кидать в противников гантели и гири (проверка атлетики против уклонения, урон 1).

Победив, герои вскоре столкнуться с группой гвардейцев, которые будут сопровождать принцессу, наиболее целесообразно присоединиться к ним. Не так ли?

Теперь, героям предстоит еще несколько схваток (количество противников на усмотрение ведущего). Главный телохранитель поведет группу в ангары, большая часть гвардейцев погибнет, остальные останутся прикрывать отход (и тоже погибнут).

В ангаре героев ждут дисколеты, это круглая парящая платформа, диаметром 2 метра, может поднять в воздух одного-двух человек. Выглядит странно по меркам землян. Пилот стоит на диске и держит в руках штурвал, закрепленный на вертикальной стойке. Нет ни сидений, ни ограждений, ни ремней безопасности. Почему венерианцы придумывают такую дурацкую технику? Мы не знаем, но выглядит – стильно. Если герои не могут пилотировать, то до этого момента должно дожить достаточно гвардейцев, чтобы увезти героев. Навык пилотирования гвардейцев 6. Принцесса будет сама пилотировать диск и может взять одного из героев, ее навык пилотирования 8.

Диск не может подняться на высоту более 5 метров. Даже если герои смогут вывести из строя все оставшиеся в ангаре диски (но догадаются ли они об этом?), это не спасет

их от преследования – есть еще соседний ангар. Героев будет преследовать на 2-3 дисколета больше, чем у них, на каждом дисколете по два солдата. Навык преследователей - 5.

Погоня будет происходить на головокружительной скорости меж стволов гигантских деревьев. Если герои не пилотируют, то они могут стрелять в преследователей. Герой может пилотировать и стрелять – считается как два действия. Преследователи будут стрелять в ответ. Сложность попадания 4. Каждое попадание в дисколет противника приводит к потере управления

Чтобы не врезаться в дерево или не потерять управление, каждый раунд нужно проходить проверку пилотирования, скорость нарастает, а вместе с ней и сложность. Сначала 1, потом 2 и тд. Если дисколет пилотирует гвардеец, то игроки бросают кости и за него. Противники, провалившие проверку на всей скорости, влетают в дерево. Герои в случае провала резко тормозят, дисколет теряет управления герои падают и получают **3d** урона.

Погоня может кончиться тем, что все преследователи разобьются, или же кто-то из героев окажется на земле. На самом деле преследователей интересует только принцесса и они продолжат преследовать ее. Если ведущий не решит иначе.

Если же дисколет принцессы окажется сбит или потеряет управление, то преследователи начнут обстрел с дисколетов или спешившись.

Если у героев дела идут не очень, то на помощь им придет пернатый хищный ящер (выглядит как юта-раптор), он нападет только на солдат-мятежников, героев он не тронет. Звучит глупо? Ой да не важно, гонки на дисколетах, а потом динозавры – это круто.

И так, герои спаслись, но оказались посреди незнакомого им и опасного мира. Впереди их ждет множество приключений.

14. OGL license

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c)"Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the
exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
D6 Legend, Copyright 2009, Purgatory Publishing Inc
Mists of Venus, Copyright 2022, Manin Mikhail, Golubeva Vera, Averianov Sergei
West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.
Product Identification:
Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL)
Open Game Content: All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI)